

超级工作室在《十二座理想城》中使用的视觉和叙事构建

赵钰烜

北京交通大学，北京市，100091；

摘要：超级工作室是活跃于 20 世纪 60 至 80 年代意大利最为著名的激进建筑和反设计组织之一。超级工作室在活跃的十几年内创作了不仅包含建筑，还有电影、家具在内的许多经典作品，无一不体现了他们对于消费文化、现代社会和建筑与人关系的思考。本文使用文献阅读、案例分析和归纳整理的方法探究了超级工作室如何在其作品“十二座理想城”中构建其叙事和视觉语言。本文从超级工作室成立的社会与艺术背景出发，分析作品：“十二座理想城”所传达的理念，并着重分析其在该作品中构建叙事和视觉语言的手法。在当今消费主义盛行，人们的生活被琳琅满目的物质所包围的世界中。超级工作室的思维方式和设计手段也许会我们提供新的思考方向，并可能为批判性的设计的视觉和叙事构建提供有价值的参考。

关键词：超级工作室；反设计；激进建筑；蒙太奇

DOI: 10.69979/3041-0673.25.01.086

1 超级工作室的社会背景

作为一座历史文化名城，佛罗伦萨自文艺复兴以来始终深陷文化态度的矛盾：官方在保守与进步间摇摆，民间却保持活跃创造力。二战后的城市重建项目也因政府的保守妥协态度和地产商的唯利是图变为了地产炒作，^{[1] (P6)}加剧了保守派与进步派的对立，但经济繁荣暂时掩盖了文化裂痕。

1950 年代末，“今日艺术运动”提出艺术应介入现实并承担伦理责任^{[1] (P8)}，推动佛罗伦萨成为前卫思想熔炉，跨领域融合与社会变革议题在此激烈碰撞。

20 世纪 60 年代后的经济滞胀暴露社会矛盾，资本家对工人的压榨则引发了工人运动。^{[2] (P6)}保守的文化环境则催生建筑界的“激进设计”思潮，开始批判消费主义和工业化生产的社会影响。

1966 年 11 月特大洪水将城市化为泥潭，彻底暴露了人造物在自然面前的脆弱性。^{[1] (P7)}这场灾难也孕育了划时代的转折，超级工作室在次月诞生，并开启了他们批判性的建筑实验。

2 超级工作室创立的教育背景

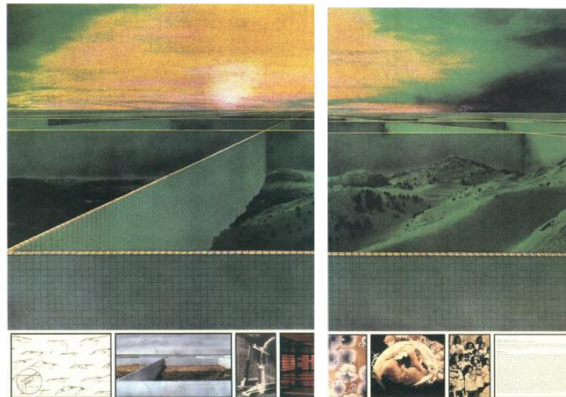
佛罗伦萨大学建筑系曾长期奉行传统保守的教育理念，教学脱离实践且忽视当代建筑理论。^{[2] (P9)}Gabriele Mastrigli 入校时，这种学院派模式仍占据主流。^[1]^(P9)1960 年代，莱昂纳多·贝内沃洛、里齐和萨维奥利三位教授推动革新：他们将意大利近代史与法西斯时期理性主义建筑实验结合；引入包豪斯教学模式；强调建筑与绘画、雕塑的不可分割性，由此推动建筑教育与社会接轨。

同期，超级工作室创始成员在校内外接触了 1951 年赖特建筑展、1952 年柯布西耶展览，特别是 1964 年威尼斯双年展上的美国波普艺术，启发了他们运用新手法进行创作，通过图像叙事展开批判，由此催生出“激进建筑”和“反设计”理念。^{[2] (P10)}创始成员们也在运用新手段的设计时间中崭露头角。

3 十二座理想之城

十二座理想之城最早是由超级工作室的一位成员，Gian Piero Frassinelli，于 1971 年撰写的十二个故事，这十二个故事描绘了一些令人不寒而栗的末日世界^[3]并附以设计图和摄影蒙太奇在《Architecture and Decoration》杂志上发表，并将标题缩减为“十二个圣诞节警示故事”。这些城市每一座都由完全理性的机制所组织和管理，每一座都代表着人类曾幻想过的技术乌托邦。超级工作室借精美的乌托邦形象，来警示人们批判和反思现实，来实现“反乌托邦”的目的。

第一城：2000 吨之城



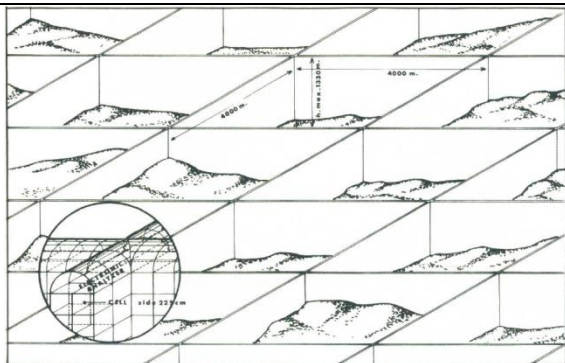


图 11:2000 吨之城

来源: Mastrigli G. Superstudio, Opere 1966-1978[M]. Quodlibet, 2016.

这是一座位于风景秀美、阳光明媚的山丘上的完美城市，由方格网络般的高耸细长建筑组成。方格边长约 4.83 公里，海拔约 1.61 千米。建筑内部由无数方形巢室构成，墙壁坚实柔软，内有满足生理需求的椅子、巨大屏幕和脑脉冲接收器。每个巢室限住一人，脑脉冲接收器将信号发送至电子分析仪，为居民规划生活模式，确保生活环境绝对平等。若有逆反思想，巢室天花板会将其碾压身亡。

第四城：宇宙飞船之城

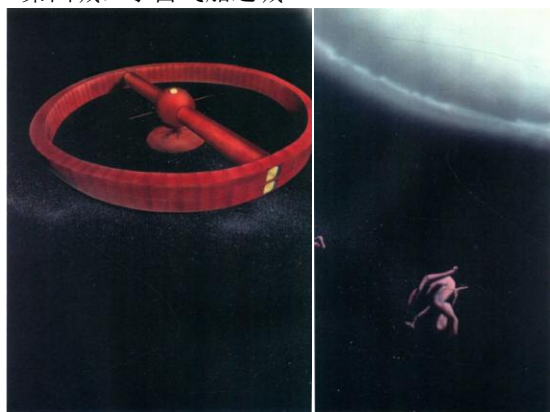


图 14: 宇宙飞船之城

来源: Mastrigli G. Superstudio, Opere 1966-1978[M]. Quodlibet, 2016.

这是一架沿规定路线负责执行跨星系殖民任务的环形宇宙飞船，飞船的环形区域两两垂直并列着一共 160 个单人舱室，舱室可以维持人的生活。飞船中的居民都通过设备连接进入梦境，并在梦境中生活。飞船的自转周期是 80 年，年满 80 岁的居民所住的舱室都会自转到一个有开口的飞船外壳处并被抛出飞船而死亡，并在飞船的轨迹上留下一串鲜红的标记。

第七城：生产不间断的带状城

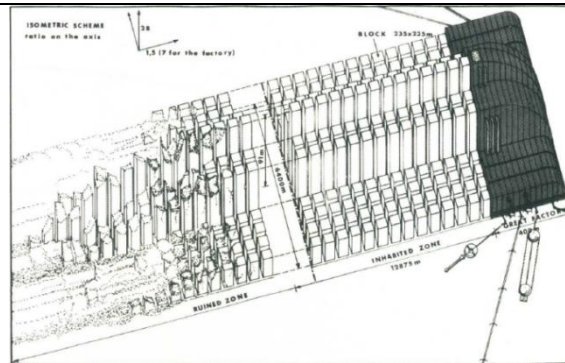


图 17: 生产不间断的带状城

来源: Mastrigli G. Superstudio, Opere 1966-1978[M]. Quodlibet, 2016.

城市的首端是一座宽约 6.44 公里的巨大工厂，这座工厂会挖掘移动轨迹上的地表和地下材料，并将其建造成城市的区块然后将其向后移动。这座城市内居民的首要目的是加速更换房屋，因为城市的董事会会生产出追求完美舒适的房屋。城市内的富人几乎可以每个月都更换房屋，而一般的市民则尽力而为，那些不思进取的市民则需要等待四年才能换屋，并且这些房屋离开生产线后也只能维持四年，随后便会崩塌。这个城市的居民无时无刻不被灌输者需要越来越新房屋的观念，更换新房屋是居民们的最高追求。

第八城：阶梯圆锥之城

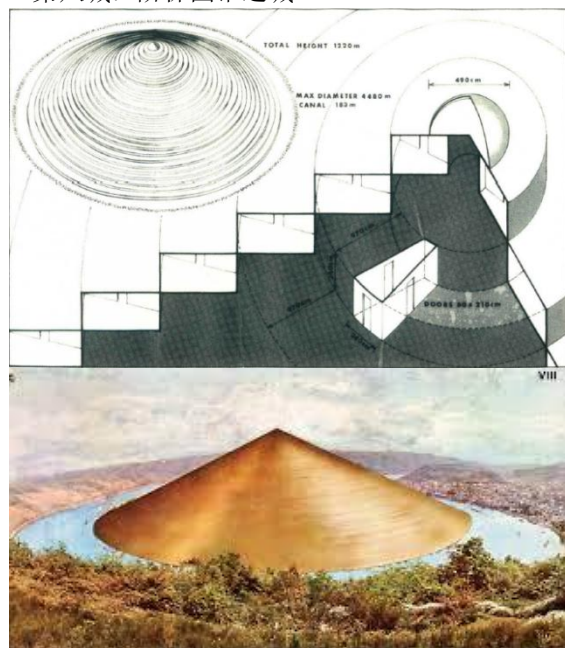


图 18: 阶梯圆锥之城

来源: Mastrigli G. Superstudio, Opere 1966-1978[M]. Quodlibet, 2016.

这是一座由五百层圆形平面堆叠成的城市，平面从下至上依次缩小，各层不相通。居民从出生起就植入“协调器”。协调器可以将指令传送给住在下一层的居民来

获得自己需要的一切。居民们每天会收到两次住在城市顶端的人提出的梦想,但没人知道他的生活到底是怎样。城市里的居民最大的梦想就是居住到尽可能高的楼层,而上层的居民会不惜一切代价阻止他们。

第九城:机械栖居之城

城市就是一部机器,居民们也不知道它有多大。城市内布满了诸如齿轮、传送带这样不断移动的机械结构。城市内的居民被驱动着沿着可以找到各种物质与情感的路径移动,偏离路径则会被卷入机器粉身碎骨。机器内的任何死亡都会被转化为机器的肥料,用于生成供居民存活的物质。

4 十二座理想之城的叙事构建

超级工作室的《十二座理想之城》以极致化的城市模型为载体,构建出表面完美的技术乌托邦,实则揭露其反乌托邦本质。十二组概念通过将现实问题推演至荒谬的极端状态,批判现代社会的结构性矛盾并对其不道德与不合理性表达担忧:^{[5] (P21)}“2000 吨之城”批判国际主义导致的同质化和对多元化的抹杀;“阶梯圆锥之城”反映现代企业对效率的极致追求、内部阶层化和员工对高位的盲目追逐;“宇宙飞船之城”揭示为繁衍而忽视人性的科技发展问题;“生产不间断的带状城”通过无限延伸的生产线隐喻消费主义裹挟下的资源浪费;“机械栖居之城”则以标准化模块剥离个体独特性,警示人类沦为工业化零件的危机。^[4]

这些城市建筑设计摒弃传统细节表达,转而采用提供观念的手段描述城市运作机制,正如 Dune & Raby 在《思辨设计》中提出的通过提供视觉线索与概念框架,^{[6] (P31)}摒弃传统设计的说教,激发观众自主参与思考自主补全细节,并推演出这些理想城市背后的逻辑,发现这些“乌托邦”城市背后的反乌托邦本质,并引发对现实社会的批判性反思。

5 十二座理想之城的视觉语言构建

超级工作室在《十二座理想之城》中以蒙太奇,即剪贴混合成的作品为核心手法,^[7]通过拼贴设计概念与现实场景照片构建城市影像。例如,在 2000 吨之城中,细长高耸的网格状建筑物被拼贴在了绿色的山丘照片上。在宇宙飞船之城中,红色的宇宙飞船与它所留下的尸体轨迹被拼贴在了浩瀚的太空照片上。阶梯圆锥之城则被拼贴在了原野中央。

Jaime Sanz Haro 与 Nicolás Maruri González de Mendoza 认为拼贴出的画面具有明显的挑衅属性。^[8]这种挑衅属性具有双重意义:制造非现实美学和高视觉

张力。^[9]在视觉层面上的通过非现实美学令观众产生现实疏离感,使得观众意识到这是观念而非现实。^{[6] (P22)}而在认知层面上利用拼贴产生的高视觉张力将观众置于虚实边界上,激发观众对图像的主观思考。

蒙太奇通过制造视觉矛盾推动观众主动介入图像,激发对图像关系的思考:^[10]山丘与工业网格、宇宙残骸与无垠太空形成剧烈冲突。这些超现实的图像需要观众通过文字以及主动介入来思考其映射的例如城市和技术的异化、技术崇拜等现实,并理解超级工作室为这十二座理想之城赋予的寓言式“警示意义”。

6 总结

超级工作室在《十二座理想城》的叙事上创造了看似乌托邦的反乌托邦城市观念的。在视觉语言方面,超级工作室使用了蒙太奇的挑衅属性来强调作品的非现实美学和图像的高视觉张力并激发人们的介入和思考。这些也许可以为当今批判性的设计在叙事和视觉构建上提供一定的参考。

参考文献

- [1] Mastrigli G. Superstudio, Opere 1966-1978 [M]. Quodlibet, 2016.
- [2] 李俊. 反设计的乌托邦建筑[D]. 武汉大学, 2019.
- [3] Lang P. Space, Time and Superstudio: Multimedia and narrative in experimental architecture and design[J]. Materia Architectura, 2014 (10): 90-93.
- [4] Jeong D H. Superstudio, the sign and the problem of architectural education[J]. Post-war Architecture between Italy and the UK, 2022: 86.
- [5] Lacasta M. Superstudio, la antiutopía radical[J]. Blog axonométrica, 2012.
- [6] Dunne A, Raby F. Speculative everything: design, fiction, and social dreaming[M]. MIT press, 2013.
- [7] 林雨书. 摄影中的蒙太奇[D]. 中国美术学院, 2014.
- [8] Sanz Haro J, González de Mendoza N M. UNA FIESTA CONTRACULTURAL: EL ESPACIO DOMÉSTICO EN ANDY WARHOL Y SUPERSTUDIO[J]. Boletín Académico: Revista de Investigación y Arquitectura Contemporánea, 2019, 9.
- [9] 姜雪阳. 蒙太奇的政治——对乔治·迪迪-于贝尔曼图像理论的思考[J]. 北京电影学院学报, 2023 (01): 64-75.
- [10] 侯帅. 拼贴出的历史[D]. 中央美术学院, 2018.